SEGA

SEGA SATURN™

MANUAL DE INSTRUÇÕES

ADVERTÊNCIA PARA EPILÉPTICOS

Ler antes de utilizar esta consola de jogos ou de permitir aos seus filhos a sua utilização.
Uma pequena percentagem de indivíduos é particularmente sensível ao fenómeno epiléptico ou perda de consciência quando expostos a determinados padrões de luz ou luzes, tal como a da televisão ou dos jogos de vídeo. Essas pessoas podem não ter um historial médico de epilepsia.

Se tu ou alguém da tua família alguma vez teve epilepsia ou sentiu perda de consciência quando exposto a estímulos luminosos, consulta o teu médico antes de começares a jogar.

Aconselhamos os pais a vigiar os filhos quando estes estão a jogar videojogos. Se o seu filho sentir alguns dos seguintes sintomas durante o jogo: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, movimentos involuntários ou convulsões, deve parar IMEDIATAMENTE de jogar e consultar o seu médico.

PRECAUÇÕES DURANTE O USO

- Não te aproximes demasiado do ecrã. Senta-te a uma boa distância do ecrã, tão longe quanto o comprimento do cabo o permitir.

- Utiliza o jogo numa televisão de pequeno ecrã.
- Evita jogar quando te sentires cansado ou não tiveres dormido o suficiente.
- Certifica-te de que a sala onde estás a jogar dispõe de boa iluminação.
- Descansa pelo menos 10 a 15 minutos por hora enquanto estiveres a jogar.

COMO USAR O SISTEMA SEGA SATURN

Este CD só pode ser utilizado no sistema Sega Saturn. Não deves tentar ler este CD noutro leitor de CDs pois deste modo poderás danificar os auscultadores e transmissores.

1. Instala o teu sistema Sega Saturn como indica no seu Manual de Instruções. Liga o Control Pad 1.

2. Coloca o disco dentro do leitor com a etiqueta voltada para cima e fecha a porta do leitor.

3. Pressiona o Botão Power. O jogo começará após o logotipo da Sega Saturn. Se não aparecer nada no ecrã, desliga o sistema (OFF) e certifica--te de que este está correctamente instalado.

4. Se desejares parar um jogo em curso ou se o jogo terminar e quiseres recomeçar, pressiona o Botão de Reset na consola Sega Saturn para regressares ao ecrã de Título do Jogo. Se pretenderes regressar ao Painel de Controle, pressiona simultaneamente os Botões A, B, C e Start a qualquer momento.

5. Se ligares a corrente sem teres inserido um disco, aparecerá o Painel de Controle CD Audio. Se quiseres jogar, coloca o disco no leitor, utiliza o Botão D para mover o cursor para o botão superior esquerdo do Painel de Controle, e pressiona Start. Poderás ver os ecrãs de apresentação do jogo.

IMPORTANTE: O CD Sega Saturn contém um código de segurança que permite ler o disco. Certifica-te de que manténs o disco limpo e maneja-o com cuidado. Se o teu sistema Sega Saturn não conseguir ler o disco, retira-o e

limpa-o cuidadosamente com um pano, começando pelo centro até ao bordo.

Índice

COMEÇAR O JOGO

1. Liga o interruptor do teu sistema Sega™ Saturn™.
2. Certifica-te de que o controlador está ligado na porta com a etiqueta Control 1, no sistema Sega Saturn.
3. Abre o tabuleiro do disco e coloca o disco do Road Rash™ lá dentro.
4. Pressiona **START** para avançares até ao menu INICIAL.

TRETA DE ADVOGADO

Esperamos que gostes tanto do Road Rash como nós. Os jogos são uma óptima forma de viver as fantasias num ambiente virtual onde ninguém se magoa.

O jogo destina-se apenas a fins de entretenimento. Os eventos no jogo e no vídeo são fantasia e não pretendem de forma alguma ser um modelo para a realidade.

No mundo real, se fugires da polícia vais preso; se caíres da tua mota, podes não te levantar. Só existe um local para corridas: uma pista de corridas de circuito fechado. Só há uma maneira de andar de mota: dentro dos limites das tuas possibilidades e com equipamento completo de protecção. Usa a cabeça.

ROAD RASH

O Road Rash explode até à Sega Saturn com mais atitude e agressão do que nunca! Juntámos ao melhor jogo de corrida/combate do mundo animações 3-D fenomenais, toneladas de sequências de vídeo reactivas e algumas da mais nojentas personagens deste lado do que quer que seja! E, para desconforto sonoro, adicionámos 14 músicas originais de seis das mais quentes bandas alternativas da A&M Records.

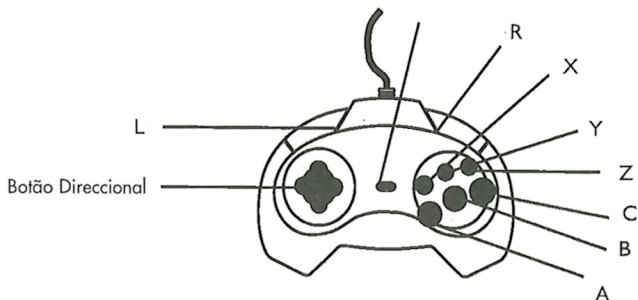
Observa a delirante sequência introdutória do Road Rash, inscreve-te e corre tu mesmo no circuito. O Road Rash contêm cinco percursos completamente novos em cinco pitorescos locais para cima e para baixo do Golden State - desde o pico da Sierra Nevada às costas da City, na Baía. Acaba nas três melhores posições em cada pista para avançar para o nível seguinte. Qualifica-te em cada um dos cinco percursos do quinto nível para ganhar a taça, o respeito dos teus pares e a bexiga cheia de um líquido espumante.

E diziam os teus pais que nunca conseguirias nada!

As características do Road Rash incluem:

- Cinco ambientes de corrida que oferecem realismo de parar o coração e toda a acção a alta velocidade, sem lei, que os fãs do Road Rash esperam.
- Acção digitalizada da vida real para ferozes combates e desafios imorais.
- Oito adversários reactivos com personalidades individuais.

- 15 choppers assassinas, incluindo Super Bikes equipadas com Nitro.
- Sete espaços de memória para gravares os teus jogos.
- Vídeo de acção ao vivo e a música energética dos Soundgarden, Paw, Swervedriver, Therapy?, Monster Magnet e Hammerbox.

RESUMO DE CONTROLOS

Percorrer os Menus

Acção	**Comando**
Salientar um Item de Menu	Botão Direccional para **ESQUERDA/DIREITA CIMA/BAIXO**
Aceitar Escolha/Continuar	**A, B, C, X** ou **START**
Ajustar Volume da Música	Botões **L/R**

CONTROLAR A MOTA

Acção	**Comando**
Dirigir Esquerda/Direita	Botão Direccional para **ESQUERDA/DIREITA**
Inclinar Esquerda/Direita	Botões **L/R**
Travar	**A**
Acelerar	**B**

Propulsão Nitro (só nas motas nitro)	**B** (duas vezes, rapidamente)

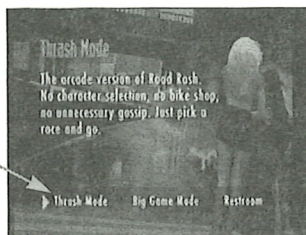
EMPURRAR OS ADVERSÁRIOS

Acção	**Comando**
Socar/Usar Arma	**C**
Soco com as costas da Mão	**C** + Botão Direccional para **CIMA**
Pontapear	**C** + Botão Direccional para **BAIXO**
Tirar a Arma ao Adversário	**C**

JOGO GERAL

Acção **Comando**	
Pausar/Continuar corrida	**START**
Sair do Jogo	**X** (com o jogo pausado)

O MENU INICIAL

Um beco escuro e húmido da mais dura parte da cidade. Ninguém, nem mesmo o teu conselheiro do liceu, imaginou que descerias tão baixo. Agora, és um Road Rasher (Impetuoso e Ousado na Estrada, sem consideração por ninguém) e tudo o que interessa é ficar satisfeito com a preparação para a corrida seguinte.

Para escolher uma opção do menu Inicial:

1. No menu INICIAL, pressiona o botão direccional para a Esquerda/Direita para salientar uma opção.

2. Pressiona A para seleccionar a opção salientada.

Modo Thrash

A versão nua, sem ornamentos, do Road Rash. Escolhe uma pista (define as opções de Lavatório (Restroom), se quiseres) e, depois, vai para a estrada.

Modo Big Game

Imerge no estilo de vida Road Rash - assume um alter ego, participa nos circuitos por dinheiro e semeia o caos no clube local com os teus companheiros entre corridas.

Podes usar os teus dividendos para comprar novas motas, pagar a multa, se fores apanhado, e reparar o teu brinquedo quando o desfazes.

Restroom

Carrega e grava jogos em progresso, altera o modo de jogador e define opções de jogo. Se não tiveres nenhum jogo gravado, escolhe, primeiro, um modo de corrida; terás outra oportunidade de visitar o lavatório mais tarde.

ENTRAR NUMA CORRIDA

Se estás impaciente para ir até à grelha de partida, aqui fica a maneira mais rápida que conhecemos de entrar numa corrida.

- Consulta o Resumo de Controlos, escolhe MODO THRASH, selecciona uma pista e espera que a bandeira desça.

• Para saberes mais sobre o Road Rash antes de entrar numa corrida, continua a ler.

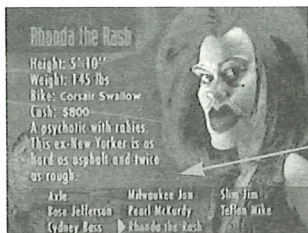
QUEM TEM MEDO DO MODO DE JOGO GRANDE E MAU?

Se achas que és muito duro, entra no modo Big Game (Grande Jogo) e mostra-nos do que és realmente feito. Ganhar o circuito Grande Jogo significa mais do que queimar a pista; tens de seleccionar uma personagem cujo tamanho e personalidade complementem o teu estilo de corrida e - nos últimos níveis, quando a competição aquece - terás de gastar algum daquele dinheiro para comprar motas mais rápidas.

• Para entrar no modo de Grande Jogo, selecciona BIG GAME MODE no menu INICIAL. Aparece o ecrã de SELECÇÃO DE PERSONAGEM.

Selecção de Personagem

Lembras-te daquelas pessoas da tua infância que pareceram desaparecer da face da terra quando passaste para o liceu? Bem, viramos do avesso todos os salões de Bowling, torres de água e parques de estacionamento de cinemas da cidade até os juntarmos. Escolhe o teu alter ego no ecrã de SELECÇÃO DE PERSONAGEM; podes basear a tua decisão na mota, personalidade, tamanho e conta bancária.

Dica da Electronic Arts: Como regra, os rashers mais pequenos guiam mais depressa, enquanto que os maiores têm mais força. Os rashers com grandes contas bancárias? Bem, esses têm mais dinheiro.

Para escolher uma personagem:

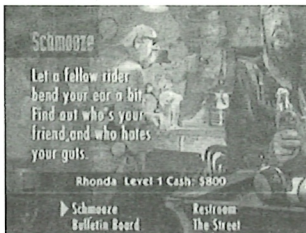
1. A partir do ecrã de SELECÇÃO DE PERSONAGEM, pressiona o Botão Direccional para a **ESQUERDA/DIREITA CIMA/BAIXO** para salientar a personagem que queres.

2. Pressiona **A** para seleccionar a personagem salientada. Aparece a Rua.

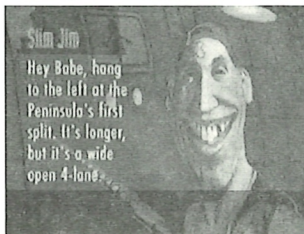
A Rua

A partir da Rua, podes entrar no Der Panzer Klub, para ir ter com os teus nojentos colegas antes de correr, ou dar uma espreitadela ao que há de novo no salão de exibição do Olley´s Skoot-A-Rama.

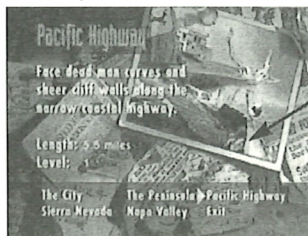
DER PANZER KLUB

O Der Panzer Klub é onde os Road Rashers se reúnem para emborcar um pouco de coragem líquida antes das competições. A partir do Klub, podes inscrever-te para a corrida seguinte no circuito, conversar com os poucos rashers que conseguem falar em frases completas (schmooze) ou ir ao Lavatório (restroom) para...uh, ajustar coisas.

Schmooze

Além da velocidade, agressão e vício, o cenário do Road Rash é uma espécie de cena social (louca e triste, mas social). Aproxima-te dos teus delinquentes favoritos e descobre o que se passa nas mentes obscuras deles.

Dica EA: Presta atenção ao que os outros rashers têm para dizer. Não seria a primeira vez que deixam escapar dicas de corrida quando soltam a língua.

• Para falar com o rasher seguinte, pressiona A. Quando os tiveres ouvido a todos, aparece o menu do DER PANZER KLUB.

Bulletin Board

No Der Panzer Klub há um quadro de informações com postais de todas as pistas do circuito Road Rash - é aqui que te inscreves para a corrida seguinte. Cada postal contém uma descrição da pista, assim como o comprimento do percurso para o nível actual. Quando te qualificas numa pista, aparece uma bandeira xadrez no postal respectivo.

Para te inscreveres numa corrida:

1. A partir do ecrã BULLETIN BOARD, pressiona o Botão Direccional para a **ESQUERDA/DIREITA CIMA/BAIXO** para salientar a pista que queres.

2. Pressiona **A** para seleccionar a pista salientada e ficar pronto a correr.

• Para voltar ao Der Panzer Klub sem seleccionar uma pista, selecciona DER PANZER KLUB.

• Quando chegas ao ecrã BULLETIN BOARD, em modo Thrash, podes entrar no Lavatório, seleccionando RESTROOM.

The City

Delira através da mais bonita cidade do mundo, onde os eléctricos trepam meio caminho até às estrelas. Pessoas com passe público, peões e edifícios

(imensos) tornam este percurso num dos maiores desafios que enfrentarás. Deixa o teu coração na Cidade mas tenta levar contigo o resto dos teus órgãos vitais, quando saíres.

The Peninsula
Cheira-te a bacon? Não nos surpreende. A Península tem mais polícias que doutores e advogados juntos, o que é uma proeza para este subúrbio ultra--afluente. O Road Rasher comum tem uma folha de cadastro tão grande como o braço dele ou dela e podes apostar que a maioria das ofensas resultaram de rusgas às corridas na Península.

Pacific Highway
Uma volta agradável através de uma comunidade de praia, não muito trânsito e muito pouca ameaça por parte da Bófia. Parece de caras, não? Errado! A Autoestrada do Pacífico é o percurso mais exigente do circuito. Os túneis estreitos, curvas apertadas e penhascos a pique já puseram rashers menores de joelhos esfolados.

Sierra Nevada
O Percurso Sierra Nevada era muito mais fácil antes das mais recentes restrições de abatimento florestal. Agora, pelos vistos, se saíres do asfalto corres o risco de te enfiares na vegetação. Os ramos podem amortecer o golpe, mas o Medidor de Danos não é tão generoso.

Napa Valley
O que é que o Napa Valley tem que atrai os condutores de Domingo para passeios? As caves históricas, os montes consecutivos, os banhos em lama orgânica? O Napa Valley pode bem ser o único percurso do circuito onde é mais seguro guiar pela faixa da esquerda do que pela direita. É contigo, mas bater na traseira do veículo do avôzinho pode causar quase tantos danos

como uma colisão de frente.

RESTROOM

O Lavatório é onde encontras as opções do teu jogo. Podes Carregar ou Gravar jogos; escolher modos de Jogo e jogador; definir o Nível do Jogador, Som do Motor e Música de Corrida; ou meter uma moeda na Juke Box e curtir um som funky.

- As opções, por defeito, nesta secção, aparecem em tipo de letra **carregado**.

PARA ESCOLHER OPÇÕES DE LAVATÓRIO:

1. A partir do menu RESTROOM, pressiona o Botão Direccional para **CIMA/BAIXO** para salientar a opção desejada e, depois, pressiona A para seleccionar. Abre-se o submenu da opção.
2. A partir do submenu, pressiona o Botão Direccional para **CIMA/BAIXO** para salientar a escolha desejada e, depois, pressiona **A** para seleccionar.

- Para sair do menu RESTROOM, selecciona EXIT.

LOAD GAME

Só disponível no modo Big Game, depois de teres gravado um ou mais jogos. Carrega um jogo gravado e continua o circuito Road Rash com as tuas quali-

ficações de pista, progressões de nível e conta bancária intactas.

Para carregar um jogo gravado:

1. A partir do menu RESTROOM, selecciona LOAD GAME. Aparece a caixa MEMORY LOCATION.

2. Selecciona SYSTEM MEMORY para carregar um jogo da memória interna da Sega Saturn ou CARTRIDGE MEMORY, para carregar um jogo de um cartucho de memória externa. Aparece o menu LOAD GAME.

3. A partir do menu LOAD GAME, selecciona o espaço de memória que contém o jogo desejado. O menu LOAD GAME fecha-se.

4. Sai do menu RESTROOM e continua o teu jogo.

NOTA: Para informações sobre cartuchos de memória externa e sobre como copiar, remover e limpar jogos gravados, consulta o manual de instruções da tua Sega Saturn.

SAVE GAME

Só disponível no modo Big Game, depois de teres completado uma ou mais corridas. É uma boa ideia gravar o jogo depois de cada qualificação de pista; dessa forma, não perderás o teu progresso se te espetares, fores apanhado ou se o birrento do teu irmão mais novo decidir desligar-te a consola.

Para gravar um jogo em progresso:

1. A partir do menu RESTROOM, selecciona SAVE GAME. Aparece a caixa MEMORY LOCATION.

2. Selecciona SYSTEM MEMORY para gravar um jogo na memória interna da Sega Saturn ou CARTRIDGE MEMORY para gravar um jogo num cartucho de memória externa. Aparece o menu SAVE GAME.

3. A partir do menu SAVE GAME, selecciona o espaço de memória vago. O menu SAVE GAME fecha-se.

• Os jogos gravados são etiquetados com o nome da tua personagem e o número de espaço de memória.

• Podes gravar por cima de um jogo existente, seleccionando um espaço de memória ocupado a partir do menu SAVE GAME.

NOTA: Para informações sobre cartuchos de memória externa e sobre como copiar, remover e limpar jogos gravados, consulta o manual de instruções da tua Sega Saturn.

Game Mode

As opções de modo de jogo são as mesmas do menu INICIAL. Escolhe o modo THRASH ou BIG GAME.

Player Mode

Podes jogar o Road Rash sozinho ou podes competir contra um amigo, fazendo o circuito à vez. Escolhe modo de jogador **ONE PLAYER** ou TWO PLAYERS. (Consulta Modo de Dois Jogadores).

Player Level (só disponível em Modo Thrash)

No modo Big Game, tens de te qualificar em cada pista para avançar pelos níveis. No modo Thrash, podes usar a opção de Nível de Jogador para definir o nível da corrida. Selecciona **LEVEL 1** até LEVEL 5.

Engine Sound

Define os barulhos de motor para todas as 15 ruidosas choppers durante a corrida como **STEREO**, MONO ou OFF (desligados). Para ouvir som stereo, o teu monitor tem de estar equipado para som stereo.

Race Music

Define a música durante a corrida como **STEREO**, MONO ou OFF (desligada). Para ouvir som stereo, o teu monitor tem de estar equipado para som stereo.

Juke Box

O Road Rash contem 14 músicas, por seis artistas da A&M. Na Juke Box, podes ouvir todas as pistas ou um pedido especial.

• O submenu JUKE BOX tem mais um nível do que os outros menus de Opções de Lavatório.

• Quando o menu JUKE BOX aparece, salienta um nome de banda e abre o submenu SONG, para, depois, seleccionar uma música.

Exit

Quando estiveres pronto para deixar o Lavatório, selecciona EXIT. Se estás em modo Big Game, aparece o ecrã de CHARACTER SELECTION. Se estás em modo Thrash, aparece o ecrã BULLETIN BOARD.

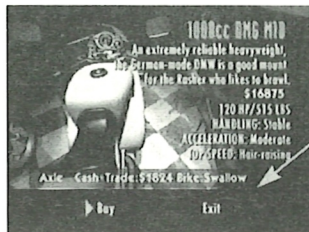
OLLEY´S SKOOT-A-RAMA

À medida que progrides pelos níveis no modo Big Game, a velocidade da tua competição aumenta. A única maneira de acompanhar a matilha é pagar por uma máquina mais feroz. Depois de guardares algum dinheiro de prémios, vai ao Skoot-A-Rama do Olley para ver que tipo de máquina podes comprar.

Para comprar uma mota:

1.·No Olley´s Skoot-A-Rama, selecciona uma Classe de Mota. Aparece o ecrã BIKE CLASS.

2. A partir do ecrã BIKE CLASS, escolhe a mota que te tem chamado a atenção. O Olley dá-te uma vista de perto da mota e, depois, aparece o ecrã PURCHASE (Compra).

3. No ecrã PURCHASE, pressiona o Botão Direccional para a **ESQUERDA/DIREITA** para decidir e, depois, pressiona **A** para confirmar.

Rat Bikes

As Rat Bikes são o plâncton da cadeia alimentar das corridas. Não fiques muito tempo nesta classe; tens muita sorte se te conseguires qualificar para além do nível 2 numa destas motas!

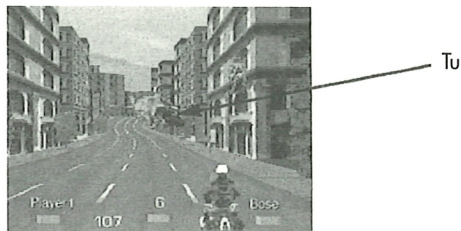
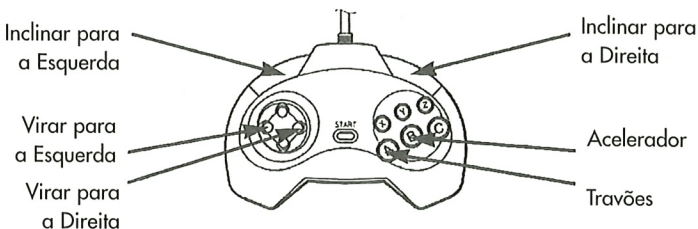
Sport Bikes

Quando passas para a classe de Motas Desportivas, podes querer ajustar um pouco a tua técnica de guiar. Trava mais frequentemente à entrada das curvas e mantém os olhos bem abertos para os carros que se dirigem a ti - tempo de decisão passa a ser um luxo.

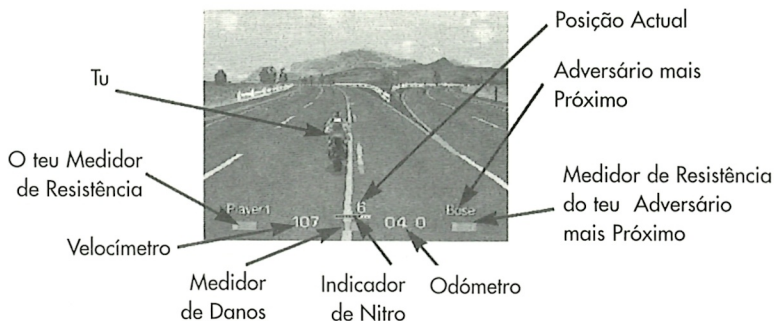
Super Bikes

Quando tiveres dinheiro para fazer uma compra na montra de Super Bikes, estás provavelmente pronto a competir pela taça Road Rash. Nós tratámos da velocidade; tudo o que tens de fazer é aprender a sobreviver nestes foguetes!

CONTROLAR A MOTA

Quando sais para a estrada aberta, vais estar a competir a velocidades até 180 MPH (290 KMH) - a descer montanhas, por estradas não pavimentadas, por cima de óleo e gelo e através de zonas de construção. Não te podemos dizer que decisões deves tomar para cada situação mas podemos dar-te o básico.

Controlos de Corrida

- Para derrapagens de potência, pressiona o Botão Direccional junto com L e R.
- Quando tiveres uma mota equipada com nitro, pressiona B, rapidamente, duas vezes, e segura-o para um aumento de velocidade melhorado por nitro.

O Painel de Instrumentos

No calor da corrida, é essencial que mantenhas os teus olhos focados na pista, por isso, fornecemos-te um modo de exibição que te dá informação vital na tua linha de visão. Um rápido olhar sobre estes medidores deverá dizer-te tudo o que precisas de saber.

Medidor de Resistência

Este medidor é reduzido com cada golpe de um adversário mas recarrega-se, lentamente, se conseguires evitar maus tratos adicionais. Quando o teu Medidor de Resistência chega ao zero, vais ao alcatrão.

Dica EA: Se estiveres no meio de uma batalha renhida e o teu medidor estiver perto do zero, deixa-te ficar para trás até recuperares um pouco.

Medidor de Danos

O Medidor de Danos exibe a condição da tua mota, diminuindo com cada acidente. Ao contrário do Medidor de Resistência, o Medidor de Danos não se recarrega durante uma corrida. Quando acabar, ficas sem mota!

Adversário mais Próximo

O teu adversário mais próximo pode estar à tua frente, por trás ou mesmo em cima de ti. Em qualquer caso, o indicador de Adversário mais Próximo exibe o nome e o Medidor de Resistência dele ou dela.

Odómetro

O Odómetro exibe a distância que percorreste desde a grelha de partida. Memoriza o comprimento do percurso no Quadro de Informações antes de cada corrida, para que possas dar uma olhadela ao Odómetro e ver exactamente quanto falta até à meta.

Velocímetro

O velocímetro diz-te quão depressa vais. Observa a rapidez com que os números descem quando bates com o capacete no alcatrão!

Indicador de Nitro (Só nas Motas com Nitro)

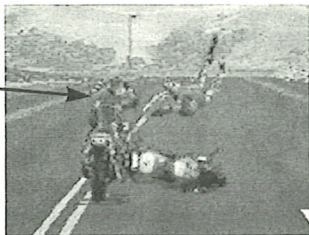
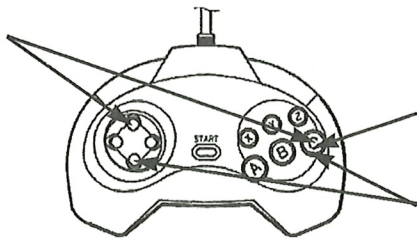
As motas nitro alinham-se na grelha com dez cargas de óxido nitroso cada. Cada carga propulsiona a tua mota com uma aceleração melhorada por nitro e diminui o Indicador de Nitro em um.

Posição Actual

Começas cada corrida em 14º lugar (no modo Thrash, começas em 15º). Idealmente, vais querer acabar numas das três primeiras posições. Independentemente disso, o indicador de Posição Actual mantém-te informado da tua posição na matilha.

CASTIGAR OS ADVERSÁRIOS

Não pretendendo tirar nada à diversão de corridas de motas, é difícil pensar em alguma coisa mais entusiasmante do que dar uma sova a alguém a 100 MPH e, depois, observá-los a saltar e derrapar ao longo do pavimento.

Dica EA: Alguns rashers começam cada corrida com uma arma (uma corrente ou um taco). Se o teu rasher começar de mãos vazias, tenta roubar uma arma a um adversário.
Dica EA: A maneira mais fácil de arranjar uma arma é tirá-la a um polícia. Quando o polícia tentar encostar-te, terás muitas oportunidades de a agarrar.

Controlos de Luta:

Dica EA: São precisos vários golpes para mandar um rasher adversário ao alcatrão mas um pontapé na altura certa pode atirá-los para o meio do trânsito em sentido contrário - a partir daí, os carros fazem o resto.

Adversários Reactivos

Ao decidir se vais provocar um dos teus companheiros rashers ou não, lembra-te de uma coisa: os rashers tem personalidades reactivas; a atitude que têm em relação a ti baseia-se em qualquer acção que tenhas tomado contra eles. Não esperes conseguir uma dica de percurso de um rasher que passaste 5.3 milhas a martelar. Espera, isso sim, que esse rasher use um truque baixo contra ti nalgum ponto do circuito.

FIM DA CORRIDA

Cada corrida começa exactamente da mesma maneira: tu e 14 outros rashers alinham-se na grelha de partida, esperam que a bandeira desça e abrem o acelerador. Uma corrida pode acabar num de três cenários.

- Pressiona qualquer botão para continuar para os ecrãs de RESULTADOS DE CORRIDA.

Passar a Linha da Meta

Atravessar a linha da meta inteiro é uma grande proeza. Se o teu tempo é suficientemente rápido para te qualificares numa das três primeiras posições, passas para a próxima pista ou nível. Caso contrário, podes percorrer a pista outra vez ou avançar para outra e voltar a esta mais tarde no circuito.

Acidentado

Mal o teu Medidor de Danos chegue ao zero, a tua mota fica desfeita e tu, fora da corrida. No modo Thrash, todas as qualificações de pista que conseguiste no nível actual são revogadas. No modo Big game, terás de gastar alguma massa para reparar a tua montada. Se não tens dinheiro para a mão-de-obra, estás fora do jogo!

Apanhado

Sempre que parares perto de um polícia vais preso - quer tenhas um acidente quer o polícia te mande encostar. Quando és apanhado, és arrancado da corrida. No modo Thrash, todas as qualificações de pista que acumulaste no nível actual são revogadas. No modo Big Game, tens de pagar a multa para ficar no circuito. Se o teu saldo bancário não chega, o teu jogo está acabado!

AVANÇAR PELOS NÍVEIS

Se te qualificares em todas as cinco pistas do primeiro nível, avanças para o segundo com zero qualificações. Durante o segundo nível, as pistas são mais compridas, os teus adversários, mais agressivos e as motas, mais rápidas. Qualifica-te em todas as cinco pistas para avançar outra vez.

Quando chegares ao terceiro nível, não há hipótese de te qualificares com a mota com que começaste. Visita o Olley para ver que tipo de actualização podes pagar. Se os teus fundos estão em baixo, ganha dinheiro, competindo em mais corridas. Continua a actualizar a tua mota ao longo do circuito.

Quando te qualificares em todas as cinco corridas do quinto nível, serás coroado campeão Road Rash e a taça será apresentada com todo o clássico mau gosto do espectáculo Road Rash que aprendeste a exigir!

MODO DOIS JOGADORES

No Road Rash, podem competir dois jogadores um com o outro, um de cada vez.

- Para preparar um jogo de dois jogadores, escolhe PLAYER MODE, a partir do menu RESTROOM e selecciona TWO PLAYERS.
- Em modo de dois jogadores, os jogadores alternam a suar o controlador ligado à Porta de Controlador 1.

Modo Thrash

Em modo Thrash, os jogadores ficam com os nomes Player 1 e Player 2 antes da corrida, nos ecrãs de menus e, durante a corrida, no Painel de Instrumentos.

Modo Big Game

No modo Big Game, os jogadores assumem os nomes das personagens deles, depois do ecrã de SELECÇÃO DE PERSONAGEM. Se ambos os jogadores escolherem a mesma personagem, lembra-te de que o jogador 1 corre sempre primeiro.

Carregar/Gravar

Só disponíveis em modo Big Game, depois de teres completado uma ou mais corridas. O Jogador 1 e o Jogador 2 partilham os sete espaços de memória para carregar e gravar jogos em progresso.

PARA CARREGAR OU GRAVAR UM JOGO EM MODO DE DOIS JOGADORES:

1. Escolhe LOAD GAME/SAVE GAME a partir do menu RESTROOM. Aparece a caixa MEMORY LOCATION.

2. Selecciona SYSTEM MEMORY para a memória interna da Sega Saturn ou CARTRIDGE MEMORY para um cartucho de memória externa. Aparece uma caixa sobreposta a pedir-te que selecciones PLAYER 1 ou PLAYER 2

3. Selecciona PLAYER 1 e, depois, pressiona A. Aparece o menu LOAD GAME/SAVE GAME.

4. Selecciona o espaço de memória de onde queres carregar ou para onde queres gravar e, depois, pressiona A.. O menu LOAD GAME/SAVE GAME fecha-se.

- Repete os passos para o Jogador 2

5. Sai do menu RESTROOM e continua o teu jogo.

NOTA: Para informações sobre cartuchos de memória externa e sobre como copiar, remover e limpar jogos gravados, consulta o manual de instruções da tua Sega Saturn.

GARANTIA

Este jogo tem a garantia de 3 meses contra qualquer anomalia verificada por deficiência de produção. O uso incorrecto, a tentativa de violação e a exposição excessiva ao calor não são consideradas para efeitos de garantia. Para que esta garantia seja considerada, é necessário que os jogos com problemas sejam remetidos à Socabos - A. Ferreira & Alves, Lda. - Rua Espírito Santo 195 - Azurara 4480 V. Conde, **acompanhados da respectiva prova de compra.**

MANUTENÇÃO DO CD SEGA SATURN

• O CD Sega Saturn foi concebido exclusivamente para o sistema Sega Saturn.

• Certifica-te de que manténs a superfície do disco limpa e sem riscos.

• Não deixes o disco exposto à luz directa solar ou próximo de outras fontes de calor.

• Certifica-te de que fazes uma pausa ocasional durante um jogo prolongado.

AVISO PARA PROPRIETÁRIOS DE TELEVISORES DE PROJECÇÃO

Imagens paradas podem causar danos irreversíveis no tubo da imagem ou deixar marcas no fósforo do Tubo de Raios Catódicos. Evita o uso repetido ou prolongado de jogos de vídeo nos televisores de projecção de grande ecrã.

Ficha Técnica
Equipa Road Rash Saturn
Programação: Tim Wilson Cary Gee, Jeffrey Litz
Programação de Ferramentas: Dan Wood
Gráficos: Neil Strudwick, Margaret Foley, Walt Lanneo
Audio: David Whittaker
Compressão Vídeo: Eric Kornblum, Frederique Guette
Direcção de Arte: Jeff Smith
Director de Desenvolvimento: Keith McCurdy
Gestor de Projecto: Stephen Barry
Produtor Assistente: Alex Di Ricco
Produtor Associado: Steve Nurray, Hunter Smith
Produtor Executivo: Randy Breen
Gestor de Produto: Clive Downie
Documentação: Bill Scheppler
Formato de Documentação: Rachel Close
Concepção da Embalagem: Mike Lippert
Testes ao Produto: Jason White, Javier Maldonado, Kurt Heinzman, John Guevara
Controlo de Qualidade: Rafael Lopez
QA de Documentação Europeia: Simon Rance.
Equipa Original Road Rash 32-bit
Programação: Randy Dillon, Dan Hewitt, David Stokes, Emmanuel Maa Berriet
Programação Adicional: Wei Shoong Teh, Don Veca, Tim Learmont, Frank Giraffe, Drew Topel, Irene Lee
Ferramentas Gráficas: Nancy Philippine
Debugger: Dominique Philippine
Gráficos: Louis Sremac, Matt Sarconi, Neil Strudwick, Nathan Walrath, Margaret Foley, Oliver Wade
Gráficos 3-D: Dimitri Detchev
Fotografia: Robert Fujioka Studios, Inc.

Música do Jogo: Don Veca
Efeitos Sonoros do Jogo: Don Veca, Tony Berkeley, Marc Farly
Programação da Ferramenta de Percurso: Thom Phillabaum
Formato e Concepção das Pistas: Steve Murray, Jeff Glazier, Mike Lopez, Steve Matulac
Concepção do Jogo: Randy Breen, Lori Washbon
Escritores: David Luoto, Jamie Poolos
Produtor Associado: Steve Nurray
Gestão do Projecto: Lucy Bradshaw
Direcção de Arte: Jeff Smith, Lori Washbon, Dale Horstman
Director de Desenvolvimento: Keith McCurdy
Produtor: Randy Breen

Elenco do Jogo

Motociclista: Denise "Bud Man" Kobza Jr.
Polícia de Mota: Randy Breen
Raparigas de Bandeira: Noreen Dante, Lisa Higgins
Pessoas de Negócios: Lucy Bradshaw, Margaret Foley, Jeff Lee, Mark Douglas, Cyndi Hill, David Stokes
Turista: Andrea Smith
Pedestre: Emily Favors
Corredores: Randy Dillon, Audrey Gustafson
Skateboarders: Dave Luoto, Nathan Walrath
Bikers: Noreen Dante, Randy Dillon, Mark Douglas, Lisa Higgins, Dave Luoto, Andrea Smith, Jeff Smith
Boogie Boarder: Dan Hewitt
Habitantes da praia: Dan Hewitt, Kara Mabry
Mergulhadores: Kara Mabry, David Stokes
Jogador de Ténis: Jeff Lee
Pessoas a Pedir Boleia: Margaret Foley, Randy Dillon
Caltrans: Mark Douglas, Dan Hewitt, Lisa Higgins, Dave Luoto, Jeff Lee, Andrea Smith

Produção Vídeo

Director: Rod Gross
Produtor de Linha: Larry Lauter
Director de Fotografia: Robin Mortarotti
Engenheiro Vídeo: Jim Rolin
Key Grip: Mark Otewalt
Assistentes de Produção: Joe Cravelli, Stefanie Wasserman
Guarda-roupa/Adereços: Brenda Giguere
Carro de Câmara: Jeff Bane
Edição Off-line: Alan Babbitt, Rod Gross, Rod Swanson
Montagem On-line: Jim Spadoni

Pós-Produção Vídeo

Concepção de Efeitos & Tratamento de Logotipo: Rod Swanson EA Director, Good Pictures, São Francisco
Efeitos Especiais & Edição Adicional On-line: Randy Breen EA Director, Rod Gross Director Western Images, São Francisco
Correcção de Cor: Jeff Smith EA Director, Western Images, São Francisco
Efeitos Sonoros: Murray Allen EA Director, Music Annex, São Francisco
Processamento de Música & Audio: Tony Berkeley, Marc Farly
Processamento & Compressão de Vídeo: Media Lab EA San Mateo, Video Technology EA San Mateo

Elenco de Vídeo

Condutor do Carro de Patrulha: Ron Boyer
Polícia de Mota: Cato Samuels
Polícia: Nelissa Rogers
Duplos: Sean P. Donohue
Motociclistas: Joel Bloom, Randy Breen, Joe Carrillo, Jeff Smith
Vencedores, Derrotados da Conclusão de Corrida: Joel Bloorn, Randy Breen,

Joe Carrillo, Randy Dillon, Stacey Hayes, Audrey Gustafson, Jeff Smith, Jeff Stokol
Apresentadores do Troféu: Stacey Hayes, Lisa Higgins, Bill Lee, Nathan Walrath
Miúdo Delinquente: Anthony Marshall
Bottle Bully: Scott Gilliland
Condutor de Parqueamento e Corrida: Steve Murray
Treinador de Cães: Bow Wow Productions

Ficha Técnica de Música

Hammerbox Trip
Simple Passing
Escrita por Carrie Akre, Harris Thurmond, James Atkins & Dave Bosch. Publicada por Fat Karma Music/Blue Zephyr Music (ASCAP). Produzida por Michael Beinhorn.
(P) 1993 A&M Records, Inc.
Da cassete & CD da A&M "Numb" 31454 0072 4/2

Monster Magnet Dinosaur Vacume
Escrita por David Wyndorf. Publicada por Songs of PolyGram International, Inc./Bull-God Music (BMI). Produzida por Dave Wyndorf. (P) 1993 A&M Records, Inc. Da cassete e CD da A&M "Superjudge" 31454 0079 4/2

Paw The Bridge
Escrita por Mark Hennessy e Grant Fitch. Publicada por Dinky Tone Music/Cyberpope Music (ASCAP). Produzida por Mr. Colson & Paw. Misturada por Andy Wallace.(P) 1993 A&M Records, Inc. Da cassete & CD da A&M "Dragline" 31454 0065 4/2

Paw Pansy
Jessie
Escrita por Mark Hennessy, Grant Fitch e Peter Fitch. Publicada por Dinky Tone Music/Cyberpope Music/Camel Face Music (ASCAP). Produzida por Mr. Colson & Paw. Misturada por Andy Wallace. (P) 1993 A&M Records, Inc."jessie" vídeo (c) 1993 A&M Records, Inc. Da cassete & CD A&M "Dragline" 31454 0065 4/2

Soundgarden Rusty Cage
Outshined
Música & Letra: Cornell. Publicada por You Make Me Sick I Make Music (ASCAP). Produzida por Terry Date e Soundgarden (P) 1991 A&M Records, Inc. Da cassete & CD da A&M "Badmotorfinger" 75021 5374 4/2

Soundgarden Kickstand
Letra: Chris Cornell. Música: Kim Thayil. Publicada por You Make Me Sick I Make Music/In One Ear And Out Your Mother Music (ASCAP). Produzida por Michael Beinhorn & Soundgarden. Misturada por Brendan O'Brien. (P) 1994 A&M Records, Inc. Da cassete & CD da A&M "Superunknown" 31454 0198 4/2

Soundgarden Superunknown

Letra: Chris Cornell. Música: Kim Thayil & Chris Cornell. Publicada por You Make Me Sick I Make Music/In One Ear And Out Your Mother Music (ASCAP). Produzida por Michael Beinhorn & Soundgarden. Misturada por Brendan O'Brien. (P) 1994 A&M Records, Inc. Da cassete & CD da A&M "Superunknown" 31454 0198 4/2

Swenredriver Last Train To Satansville

Duel

Escrita por Adam Franklin, Jeremy Hindmarsh & Jimmy Hartridge. Publicada por EMI Music Publishing Ltd., admin. por EMI Blackwood Music Inc. (BMI). Produzida por Alan Moulder e Swervedriver. (P) 1993 ARM Records, Inc. Licensed from Creation Records Limited. "Duel" vídeo (C) 1993 ARM Records, Inc. Licensed from Creation Records Limited. Da cassete & CD da A&M "Mezcal Head" 3 1454 0129 4/2

Therapy? Teethgrinder

Escrita por Andrew Cairns, Fyfe Ewing & Michael McKeegan. Publicada por Music Corporation of America, Inc. (BMI). Produzida e Misturada por Harvey Birrell. (P) 1992 A&M Records Ltd. Da cassete & CD da A&M "Nurse" 31454 0044 4/2

Therapy? Auto Surgery

Escrita por Andrew Cairns, Fyfe Ewing & Michael McKeegan. Publicada por MCA Music Publishing, a division of MCA Inc. (ASCAP). Co-Produzida por Chris Sheldon & Therapy?. (P) 1993 A&M Records Ltd. Da cassete & CD da A&M "Hats Off'To The Insane" 31454 0139 4/2

Toda a música cortesia da A&M Records, Inc.